

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

Un jeu de Andrew Looney pour 1 à 6 joueurs, à partir de 11 ans, durée 45 minutes

Vue d'ensemble

Dans ce jeu, vous voyagez dans le Temps avec une mission secrète, une identité secrète, et un travail très important à faire : La réparation de paradoxes. Vous pouvez gagner en réparant suffisamment de paradoxes, en rassemblant les trois artefacts rares indiqués sur votre carte de mission ou en ajustant l'histoire des trois manières nécessaires pour permettre à votre personnage de retourner à la réalité alternative de laquelle il est venu à l'origine.

Les modifications constantes de l'Histoire sont tracées par une disposition spéciale de 32 cartes, appelée la Chronologie, qui fonctionne plutôt comme un plateau de jeu. Les trois manières de gagner prévoient plusieurs actions différentes, mais vous pouvez également utiliser le matériel en deux jeux moins compliqués : Solonauts (le jeu de Solitaire de modification de l'histoire) et Artifaxx (une collecte dans le style de Fluxx). Les règles spéciales pour jouer à ces jeux secondaires apparaissent vers la fin de ce livret.

Démarrage rapide

Pour ceux qui souhaitent démarrer rapidement et apprendre au fur et à mesure, voici les instructions de démarrage rapide :

DEMARRAGE

Nombre de joueurs : De 2 à 6 (mais vous pouvez jouer à plus).

Mise en place de la Chronologie : Disposez les 32 cartes double face de la Chronologie en une grille de 8x4 sur la table en suivant les valeurs des rangées et des colonnes (appelés l'Index du Temps) dans les coins en bas à gauche, toutes les cartes du côté de l'Histoire réelle (c'est-à-dire du côté bleu pour les points ondulatoires [Ripplepoint] et du côté pourpre pour les événements modifiables [Linchpin]).

Missions et Identifications : Mélangez les cartes de mission secrètes et donnez une carte à chaque joueur. Faites de même avec les cartes d'identification puis placez les deux petites pioches correspondantes de côté.

Mélange et distribution : Chaque joueur commence avec trois cartes de la pioche mélangée des cartes Chrononauts. Les cartes restantes forment la pioche.

Premier joueur : Chacun tente de deviner l'heure actuelle; celui qui en est plus proche commence.

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

DEROULEMENT DE LA PARTIE

1^{ère} pioche, 1^{er} tour : Commencez votre tour en piochant une carte de la pioche Chrononauts. Si vous ne pouvez (ou ne voulez) jouer aucune de vos cartes, défaussez une carte. Si vous le faites, vous pouvez choisir de défausser une deuxième carte puis d'en piocher une autre. Sinon, jouez une carte d'un des cinq types suivants, comme suit :

Inverseur de Temps [Inverter] : Choisissez une des événements modifiables [Linchpin] que cette carte vous permet de modifier et retournez cette carte. Regardez alors les années indiquées sous le mot Ripples (ondulation) de l'événement modifiable [Linchpin] que vous venez juste de retourner et retournez du côté paradoxe n'importe quel point ondulatoire [Ripplepoint] qui le nécessite (examinez les icônes pour décider). De même, restaurez chaque paradoxe qui n'est plus paradoxal en défaussant d'abord tout patch qui a été annulé. (Voir les règles détaillées plus loin dans ce livret pour un exemple utile.)

Patch : Un patch peut *seulement* être joué quand l'année correspondante de la Chronologie est placée du côté paradoxe. Recouvrez le paradoxe avec le patch puis piochez une carte supplémentaire (comme récompense immédiate pour avoir effectué ce travail de réparation essentiel). Soyez sûr de suivre toutes les instructions spéciales sur le patch quand vous le jouez (voir 1945 et 1962).

Artefact [Artifact] : Annoncez que vous voyagez dans le temps jusqu'à l'année indiquée sur la carte, afin d'aller chercher l'artefact en question puis placez la carte d'artefact face visible sur la table devant vous.

Action : Défaussez la carte et faites ce qu'elle indique.

Manipulateur du Temps [Timewarp] : Défaussez la carte et faites ce qu'elle indique.

VICTOIRE

Quand vous pouvez gagner : Le seul moment où vous pouvez réclamer la victoire a lieu quand votre propre tour se termine.

Comment vous pouvez gagner : Il y a trois manières différentes de gagner qui sont les suivantes :

1) Retourner à la maison : Vous gagnez si votre personnage peut retourner vers la réalité alternative indiquée sur votre carte identification. Pour y arriver, les trois événements doivent apparaître sur la Chronologie exactement comme ils sont sur votre carte identification quand votre tour se termine.

2) Exécution de votre mission : Les trois artefacts indiqués sur votre carte mission doivent être sur la table devant vous à la fin de votre tour pour que vous gagniez en accomplissant votre mission.

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

3) Puissance et succès : Si, après que vous avez terminé votre tour, vous avez 10 cartes en main (sans compter votre carte identification et votre carte mission) vous gagnez !

Comment vous pouvez perdre : Chaque joueur perd si l'univers est détruit, ce qui se produit quand quelqu'un crée le 13^{ème} paradoxe.

Vue d'ensemble détaillée

Dans Chrononauts, vous êtes un voyageur dans le Temps avec une identité unique, plusieurs objectifs différents et un désir de retourner à la maison. Pour vous, le vrai monde d'aujourd'hui est une réalité alternative. Vous avez grandi dans un univers où quelque chose était différent. Peut-être que dans vos livres d'histoire, JFK n'a pas été assassiné mais Adolf Hitler si. Peut-être venez-vous d'un monde en lequel les Russes ont atteint la lune en 1969 à la place des Américains. Ou peut-être le Titanic a-t-il manqué l'iceberg en 1912 mais a coulé de toute façon dans un accident différent quelques années après. Ou peut-être, juste peut-être, l'humanité a-t-elle été détruite par une guerre nucléaire en 1962 et vous êtes un cancrelat super-évolué venant de cent mille ans dans le futur. Quelles que soient les différences, vous avez grandi dans une réalité alternative, et votre premier objectif est de retourner à cette réalité.

Vous êtes également en mission. Seulement quelques individus chanceux obtiennent de voyager dans le temps, et ceux qui ne peuvent pas faire le voyage eux-mêmes obligent toujours les voyageurs dans le temps à faire des courses pour eux. Peut-être avez vous été chargé de réunir quelques dinosaures vivants, ou devez vous aller chercher une certaine substance dans le futur ou devez vous récupérer quelques articles anciens juste avant qu'ils soient détruits, pour les mettre dans un musée consacré à ces sortes de chose. Quelle qu'en soit la raison, vous devez voyager dans le Temps afin de récupérer trois articles, et votre deuxième objectif est d'accomplir ce travail. Mais prenez garde, d'autres voyageurs dans le Temps peuvent rechercher certains des mêmes artefacts et avec une machine à voyager dans le temps, votre adversaire peut toujours y arriver en premier.

Enfin, vous devez travailler à la réparation des paradoxes. Le voyage dans le Temps est un travail rusé ; quand quelqu'un change le cours de l'histoire, il y a presque toujours des ondulations et des répercussions quelque part le long de la Chronologie, qui créent des trous dans le continuum Espace-temps. Ces trous, appelés paradoxes, sont créés à chaque fois que quelqu'un change un événement significatif. Ces paradoxes doivent être réparés, de peur qu'ils ne commencent une réaction en chaîne qui pourrait détruire l'univers tout entier. Ainsi, en tant que mécanicien temporel travaillant pour l'agence de réparation du temps, vous avez été formé pour réparer ces trous. Votre troisième objectif est de réparer suffisamment de paradoxes pour se retirer de l'agence ou pour obtenir une promotion, à votre choix.

Trois manières de jouer

Ce jeu est une grande aventure composée de plusieurs différentes histoires qui se déroulent en même temps. Ces histoires sont principalement basées sur une ou deux choses : Soit les modifications de l'histoire changeante, soit l'utilisation du voyage dans le Temps pour rapporter des éléments du futur ou du passé à travers le temps.

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

Ces deux éléments de base peuvent être réellement séparés, conduisant à une paire de jeux moins compliqués. Ceci signifie qu'il y a trois jeux différents auxquels vous pouvez jouer avec ces cartes :

Artifaxx : Un rapide et facile de voyage dans le temps, fonctionnant comme Fluxx et impliquant juste les missions et les artefacts.

Solonauts : Un jeu en solitaire qui se concentre seulement sur les personnages et la Chronologie.

Chrononauts : Une expérience complète du jeu de carte de voyage dans le temps !

Comment jouer à Chrononauts

Ce qui suit sont les règles pour le jeu complet. Les instructions pour jouer à Artifaxx et à Solonauts apparaissent à la fin de ce livret.

VOTRE PREMIER SAUT DANS LE TEMPS

Les voyageurs dans le Temps novices peuvent vouloir commencer avec quelques parties d'Artifaxx avant de se lancer dans le jeu complet. D'ailleurs, pendant que votre groupe de joueurs s'y attelle, vous (pour être exact, la personne qui lit réellement ces règles) pouvez vouloir utiliser le reste des cartes pour jouer une partie de Solonauts, de sorte que vous puissiez apprendre la Chronologie et être ainsi prêt à agir en tant que Gardien du Temps (voir ci-dessous) quand votre groupe commencera à jouer le jeu complet.

COMMENCER VOTRE VOYAGE

Avant de commencer, vous recevez les éléments suivants :

Une identité secrète : Votre carte identification vous fournit votre nom et de l'information de fond sur votre personnage (sous forme d'une nouvelle de cinquante-cinq mots) avec une liste des trois arrangements de Chronologie nécessaires pour que vous puissiez retourner dans votre réalité alternative.

Une mission secrète : Votre carte mission vous indique les trois cartes artefacts dont vous avez besoin pour gagner (et pourquoi vous avez besoin d'elles).

Trois cartes Chrononauts : Vous commencez avec une main initiale de trois cartes et, à chaque fois que vous réparez un paradoxe, vous obtenez une carte supplémentaire, augmentant de ce fait votre taille de main de un. (Vous pouvez également obtenir les cartes supplémentaires en utilisant l'action de vente d'un artefact.) Pour gagner par les cartes, vous devez avoir dix cartes en main *après* en avoir joué une.

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles














LA CHRONOLOGIE

La Chronologie de l'histoire modifiable est un ensemble spécial de 32 cartes qui sont posées sur la table dans une grille 4x8 qui fonctionne plutôt comme un plateau de jeu. Considérez la Chronologie comme un énorme plateau de statut Mission-Commande-Style au siège social de l'agence de réparation de temps (TRAHQ), positionnée quelque part en dehors de l'écoulement normal du temps, où les scanners peuvent pister tous les voyageurs dans le Temps actifs et les paradoxes qu'ils provoquent continuellement.

Allez-y et distribuez la Chronologie du moment (en assumant que vous avez le temps et l'espace de table disponibles). Chaque carte de la grille est marquée en bas à gauche d'une information ligne/colonne, appelée l'index du temps, qui vous indique où elle doit être placée. C'est particulièrement utile si les cartes de la Chronologie sont mélangées.

Vous noterez en examinant les cartes de la Chronologie qu'elle se compose d'événements modifiables [Linchpin] et points ondulatoires [Ripplepoint]. Chaque événement modifiable [Linchpin] montre au recto un événement historique principal et au verso (en rouge) une autre manière dont l'événement pourrait avoir disparu. Un point ondulatoire [Ripplepoint] est un événement historique qui est affecté par des événements modifiables [Linchpin] ; son verso dépeint un trou béant dans le flux du Temps, appelé un paradoxe. Au début de la partie, tous les événements modifiables [Linchpin] doivent être le côté pourpre face visible et tous points ondulatoires [Ripplepoint] le côté bleu face visible, de sorte que la Chronologie reflète les choses de manière réelle. (Nous appelons cet arrangement la mise en place de l'histoire véritable.)

Bien qu'une machine à voyager dans le temps vous permette de voyager en avant ou en arrière vers n'importe quel point dans l'histoire que vous choisissiez, l'histoire ne peut être *modifiée* (dans ce jeu uniquement) qu'à 13 moments pivots de l'histoire récente, à des moments où le monde a changé pendant la nuit en raison d'un événement qu'un voyageur dans le temps pourrait facilement remodeler. Nous appelons ces événements principaux les événements modifiables [Linchpin] de l'histoire, et il y a un symbole spécial pour chacun d'eux.

	1865 Lincoln shot		1941 Pearl Harbor bombed
	1912 Titanic sinks		1943 Manhattan project
	1914 Ferdinand shot		1957 Sputnik launched
	1915 Lusitania sinks		1963 Kennedy shot
	1936 Hitler @ Olympics		1980 Lennon shot
	1937 Hindenburg burns		1981 Reagan shot
			1993 Waco destroyed

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

Notez que de grandes versions de ces icônes apparaissent sur les cartes événements modifiables [Linchpin], alors que de plus petites versions apparaissent, souvent en association, sur les cartes points ondulatoires [Ripplepoint]. Notez également que l'année et l'icône au verso des cartes événements modifiables [Linchpin] sont identifiés par une marque d'accent, ou d'apostrophe, qui est lue en tant que "prime". Cette distinction indique la différence entre un événement qui s'est produit comme l'indique nos livres d'histoire et un événement qui a été changé par un voyageur dans le Temps. Ces symboles sont utilisés pendant la partie pour conserver une trace de comment l'histoire a été changée et reconstituée par les joueurs.

Chaque point ondulatoire [Ripplepoint] peut dépendre d'un événement modifiable [Linchpin] unique ou de deux (voire trois) événements modifiables [Linchpin] reliés par le mot "ET [AND]" ou le mot "OU [OR]". Si un point ondulatoire [Ripplepoint] a juste un symbole d'événement modifiable [Linchpin], il devient un paradoxe à chaque fois que son événement modifiable [Linchpin] est retourné du côté alternatif (rouge avec un '). Si cet événement modifiable [Linchpin] est de nouveau retourné vers l'histoire vraie, le paradoxe s'évanouit et le point ondulatoire [Ripplepoint] est de nouveau retourné du côté normal.

Comme indiqué, les points ondulatoires [Ripplepoint] qui dépendent de plus d'un événement modifiable [Linchpin] existent en deux variétés : "OU" et "ET". Dans le premier cas, l'année devient un paradoxe si l'un ou l'autre des événements modifiables [Linchpin] indiqués est retourné du côté rouge. "ET" est un cas plus rusé : Le point ondulatoire [Ripplepoint] restera intact jusqu'à ce que *tous* les événements modifiables [Linchpin] indiqués soient retournés du côté rouge, et il est restauré si un des événements modifiables [Linchpin] est retourné du côté normal.

UN EXEMPLE : SAUVETAGE DE JFK

Jetons un coup d'œil à un exemple spécifique. Supposons que la Chronologie soit correctement arrangée sur la table et jetons un coup d'œil à 1963, "Kennedy assassiné [Kennedy assassinated]". Si vous retournez cette carte, elle devient 1963', "JFK blessé pendant un tir sur le cortège de voitures [JFK injured in motorcade shooting]". Retourner un événement modifiable [Linchpin] est la façon dont les voyageurs dans le Temps modifient l'histoire dans ce jeu. (Remarque : Afin de faire ceci, vous avez besoin de la bonne carte, dans ce cas-ci un empêchement d'assassinat ou l'inverseur de Temps universel... mais nous couvrirons cela plus tard en examinant les types de cartes.)

Retourner 1963 : OK, supposons que quelqu'un a juste modifié l'histoire de cette façon. Au lieu d'être tué en ce jour noir de novembre 1963, JFK a seulement été blessé et a ainsi continué à créer une histoire différente de celle que nous connaissons. Comment serait-elle différente ? C'est une bonne question. Pour le découvrir, nous devons d'abord détecter puis ensuite réparer plusieurs paradoxes.

Retourner 1968 : Regardez plus loin le long de la Chronologie, en particulier 1968. En bas, elle montre l'icône de JFK, en rouge, marqué d'un prime, sous les mots "Paradoxe si [Paradoxed if]". Ceci signifie qu'à chaque fois que l'événement modifiable [Linchpin] JFK est retourné, cette carte est elle aussi retournée. Les composants du trio des assassinats des années 60s sont interconnectés ensemble ;

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

changer le premier événement cause une ondulation du Temps qui change les deux autres. Ce qui se produit à la place n'est pas immédiatement évident ; pour le moment, il y a juste un grand trou dans l'univers où 1968 se trouvait... un trou qui doit être réparé.

Retourner 1969 : Après, regardons 1969. Il dépend de deux événements : L'assassinat de JFK (1963) et le lancement réussi de Spoutnik (1957). C'est un cas OU ; retourner l'un ou l'autre de ces événements modifiables [Linchpin] fera aller 1969 différemment. (La course de l'espace a commencé avec Spoutnik et a été conduite par le désir de l'Amérique d'accomplir le rêve de leur président assassiné en envoyant un homme sur la lune avant 1970.)

Ne pas retourner 1974 : Pour finir, regardons 1974. Cette année a également deux dépendances, mais cette fois c'est un cas ET. Pour retourner 1974, *les deux* événements modifiables [Linchpin] indiqués doivent être retournés. 1974 doit rester du côté vrai jusqu'à ce que les assassinats de Lincoln et de Kennedy soient empêchés. (Quel est le lien entre ces assassinats et les événements de 1974 ? Pour répondre à cette question, vous devez jouer le patch 1974'...)

Marquage optionnel de 1974 : Vous pourriez trouver utile de placer un jeton (non fourni) sur l'icône JFK' du point ondulateur [Ripplepoint] 1974 pour vous rappeler son statut de demi-paradoxe. Vous pouvez également incliner la carte à 45 degrés. Mais ce n'est pas vraiment nécessaire... après quelques parties vous n'aurez probablement plus besoin de lui.

En résumé : A chaque fois qu'un événement modifiable [Linchpin] est retourné, vous devez scruter l'avenir le long de la Chronologie pour voir quels autres changements peuvent se produire, en retournant chaque point ondulateur [Ripplepoint] dont toutes les conditions sont remplies. Pour faciliter la recherche des points ondulateurs [Ripplepoint] connectés, chaque événement modifiable [Linchpin] a une liste, à gauche dans la liste Ripples, des années qui peuvent (ou ne peuvent pas) être impactées quand l'événement modifiable [Linchpin] en question est retourné.

TYPES DE CARTES

Le jeu Chrononauts se compose de 136 cartes en deux paquets. Le paquet Chronologie (encadré en noir) contient 32 cartes de Chronologie (13 événements modifiables [Linchpin] et 19 points ondulateurs [Ripplepoint]) plus 10 missions et 14 identifications. Le paquet de 80 cartes à jouer (encadré en blanc) contient 20 inverseurs de Temps, 21 patches, 15 artefacts, 10 manipulations du Temps et 14 actions.

Événement modifiable [Linchpin] : Comme décrit ci-dessus, les événements modifiables [Linchpin] font partie de la Chronologie et représentent les grands moments historiques dont les résultats peuvent être changés par les voyageurs dans le Temps.

Points ondulateurs [Ripplepoint] : Les points ondulateurs [Ripplepoint] sont également une partie de la Chronologie, mais ces événements ne peuvent pas être changés directement par l'action d'un voyageur dans le Temps. A la place, les points

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

ondulatoires [Ripplepoint] sont modifiés ou remis dans leur état initial par le retournement des événements modifiables [Linchpin]. Quand un point ondulateur [Ripplepoint] est retourné, il devient un paradoxe.

Inverseur de Temps [Inverter] : Les inverseurs de Temps sont utilisés pour retourner les événements modifiables [Linchpin]. Il y a six modèles différents d'inverseurs de Temps : Empêchement d'assassinat [Prevent assassination], prévention de désastre [Avert Disaster], annulation d'attaque [Halt attack], sabotage [Sabotage], restauration de l'histoire [Restore history] et l'inverseur de Temps universel [Reverse fate]. Quand vous jouez un inverseur de Temps, défaussez-le, retournez l'événement modifiable [Linchpin] ciblé et ajustez tous les points ondulateurs [Ripplepoint] impactés comme décrit ci-dessus.

Patch : Les patches sont utilisés pour réparer les paradoxes. Un patch peut *uniquement* être joué sur la date correspondante de la Chronologie (l'année du patch) et *uniquement* quand le point ondulateur [Ripplepoint] à cet endroit du temps a été retourné du côté paradoxe. Pour réparer une année, placez simplement la carte patch sur le paradoxe approprié. Vous piochez alors une carte de bonification ! Quelques patches, spécifiquement 1945 et 1962, ont des propriétés spéciales ; voir "Anomalies temporelles" ci-dessous. Un patch est annulé (c'est-à-dire enlevé de la Chronologie et défaussé) à chaque fois que ses événements modifiables [Linchpin] sont placés comme indiqués en bas de la carte patch.

Artefact [Artifact] : Les cartes artefacts représentent divers éléments étonnants du passé ou futur que seul un voyageur dans le Temps peut se procurer. Quand vous en jouez un, vous le placez sur la table devant vous afin que les autres puissent le voir, peut-être vous vanterez-vous un peu sur la façon dont vous êtes parvenu à l'acquérir.

Action : Une action est une carte événement à utiliser une seule fois, chacune a ses propres instructions spéciales. Il y a huit actions différentes : Y arriver le premier [Get there first], vendre un artefact [Sell an artifact], exécuter un "miracle" [Perform a "miracle"], discontinuité [Discontinuity], vortex de temps [Time vortex], nouvelle mission [New mission], ça n'a jamais existé [It never existed] et vos parents ne se sont jamais rencontrés [Your parents never met]. Suivez juste les instructions sur la carte.

Manipulateur du Temps [Timewarp] : Certaines actions très puissantes sont classées comme "Manipulateur du Temps" parce qu'elles provoquent une distorsion du temps réel du jeu et sont donc sujettes à certaines restrictions. Les quatre cartes Manipulateur du Temps sont : Mémo de votre propre futur [Memo from your future self], avance rapide [Fast forward], rembobinage [Rewind] et voyage rapide dans le futur [Quick trip into the future]. Le mémo peut être joué en dehors de votre tour ; avance rapide vous permet de jouer deux tours supplémentaires dans la foulée ; les deux autres vous permettent de voler une carte du passé ou du futur et de la jouer dans le présent. Aucune de ces cartes ne peut être récupérée avec le rembobinage ou le voyage rapide. Suivez ensuite les instructions de la carte.

Identification [ID] : Votre carte identification vous fournit votre identité unique. Votre carte identification (qui vous est fournie aléatoirement au début de la partie) vous indique comment votre personnage peut rejoindre sa version de la réalité et ainsi gagner la partie (voir le paragraphe Comment vous pouvez gagner). Vous ne devez

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

pas révéler votre identification aux autres joueurs jusqu'à la fin de la partie (sauf si on joue contre vous la carte action vos parents ne se sont jamais rencontrés).

Mission : Cette carte indique les trois artefacts que vous devez vous procurer pour gagner, avec une explication qui montre pourquoi ces articles particuliers sont nécessaires. Pour gagner en accomplissant votre mission, vous devez avoir les articles en question sur la table devant vous (pas dans votre main) ainsi soyez sûr d'avoir joué vos artefacts devant vous sur la table avant de révéler votre mission secrète.

DEMARRAGE DE LA PARTIE

Qui commence ? OK, tout le monde ferme ses yeux, vite ! Vos yeux sont fermés afin que vous ne regardiez pas accidentellement une horloge ou une montre. Maintenant réfléchissez: Quelle heure est-il ? Prenez position. Quand chacun a répondu, découvrez quelle heure il est vraiment. Celui qui est le plus proche joue en premier. (Si vous avez regardé juste avant, votre honneur vous recommande de vous auto-disqualifier.)

Mulligan sur l'identification : Au début de la partie, si vous recevez un personnage que vous avez joué récemment, ou quelqu'un que vous avez joué un trop grand nombre de fois, ou juste quelqu'un dont vous ne voulez vraiment pas, vous pouvez le changer. Mais une seule fois.

Le Gardien du Temps : Comme vous l'avez probablement déjà noté, il y a une quantité considérable de travail d'entretien pour conserver la Chronologie à jour. Par conséquent, juste comme il y a un banquier au Monopoly, un joueur doit être nommé pour garder un œil attentif sur la Chronologie et s'assurer qu'elle est correctement configurée à tout moment. Cette personne est appelée le Gardien du Temps.

VOTRE TOUR

1^{ère} pioche, 1^{er} tour : Une fois que le jeu a été installé et que le premier joueur a été identifié, chaque joueur joue à son tour jusqu'à ce que quelqu'un gagne. Chaque tour consiste à piocher une carte dans le paquet Chrononauts, l'ajouter à sa main et jouer une carte.

Tuer le Temps : Si vous ne pouvez (ou ne voulez) jouer aucune de vos cartes, vous devez en défausser une. Si vous le faites, vous pouvez également choisir de défausser une deuxième carte puis en piochez une autre pour la remplacer. Cette option s'appelle Tuer le Temps.

VICTOIRE

Pour gagner une partie de Chrononauts, vous devez remplir une des trois conditions suivantes à la fin de votre tour :

1) Mission : Les trois artefacts indiqués sur votre carte mission sont face visible sur la table devant vous à la fin de votre tour.

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

2) Identification : Les trois événements indiqués sur votre carte identification sont placés sur la Chronologie du même côté que sur votre identification. L'année imprimée en noir sur votre carte identification doit être du côté bleu sur la Chronologie, alors que les deux autres années (en rouge sur votre identification) doivent être du côté paradoxe *et* patchées. En d'autres termes, les trois titres imprimés sur votre identification doivent être lisibles sur la Chronologie à la fin de votre tour.

3) Taille de votre main : Vous avez dix cartes en main (sans compter votre identification ni votre mission) à la fin de votre tour. En d'autres termes, si vous avez neuf cartes dans votre main au début de votre tour, vous ne gagnez pas en piochant juste une carte. Vous devez gagner une carte (en réparant un paradoxe ou en vendant un artefact) afin de gagner. Les artefacts que vous avez sur la table ne comptent pas non plus.

COMMENT PERDRE TOTALEMENT

Prenez garde du 13^{ème} paradoxe : Vous devez comprendre que les paradoxes sont mauvais. Vraiment, vraiment mauvais. Si un trop grand nombre d'entre eux se produisent immédiatement, ils causeront une réaction en chaîne qui ravagera le continuum Espace-temps et effacera en entier l'univers connu (au moins en théorie.) En d'autres termes, s'il y a 13 paradoxes ouverts en même temps sur la Chronologie, l'univers est complètement détruit et *tous les joueurs perdent*. Donc, faites attention.

ANOMALIES TEMPORELLES

Patches instables : 1945 est un point névralgique temporel particulièrement chaud, surnommé un nexus. Il est spécial pour trois raisons. D'abord, il est transformable en paradoxe par trois événements modifiables [Linchpin] différents (tandis que toutes les autres années dépendent de un ou deux). Deuxièmement, 1945 peut être réparé par trois patches différentes (pour les autres années, il y a seulement un patch qui fera l'affaire). En conclusion, nous appelons ces trois patches alternatifs pour 1945 des patches instables. Ceci signifie qu'ils ne font pas nécessairement l'affaire et qu'ils peuvent être annulés sans la fermeture d'accompagnement du paradoxe. En conséquence, en jouant un patch 1945, faites attention à vérifier une deuxième fois les icônes sous "Jouable si [Playable if]" afin de vous assurer que le patch ne sera pas immédiatement annulé.

Le Sur-Paradoxe : La 3^{ème} guerre mondiale crée une situation spéciale que nous appelons le Sur-Paradoxe. Tant que le patch 1962 est en jeu sur la Chronologie, rien au delà de lui n'est accessible (autre que le monde du futur éloigné qu'un certain cancrelat super évolué appelle sa maison). Pour s'en souvenir, toutes les cartes de la Chronologie après 1962 doivent être légèrement déplacées sur la table pour rappeler aux joueurs qu'elles sont inaccessibles. Si les trois années indiquées sur votre identification sont toutes avant 1962, vous pouvez encore gagner en retournant à la maison, mais vous êtes coincé si la réalité de votre maison dépend de n'importe quel événement après 1962. (Vous ne pouvez pas non plus jouer les artefacts almanach de sports [Sports almanac from the future] ou traitement contre le cancer [Cure for cancer] pendant un Sur-Paradoxe.) Notez que le Sur-Paradoxe n'est en effet que quand le patch 3^{ème} guerre mondiale [World war 3] est en jeu; le paradoxe 1962 est un paradoxe comme un autre.

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

Intervenir en dehors de son tour : Un joueur ne peut jouer ses cartes que pendant son propre tour, à une exception près : La carte Mémo de votre propre futur [Memo from your future self]. Cette carte peut être jouée à tout moment, pour contrecarrer une carte jouée par quelqu'un d'autre. Notez que jouer cette carte annule et fait défausser la carte venant d'être jouée ; elle ne change pas le joueur dont c'est le tour.

CLARIFICATIONS ET RAPPELS

Restrictions sur les inverseurs de Temps : A part la carte d'inverseur de Temps universel, les inverseurs de Temps peuvent uniquement changer des événements modifiables [Linchpin] spécifiques dans la direction indiquée sur la carte. Par exemple, prévention de désastre [Avert Disaster] peut retourner n'importe lequel des événements modifiables [Linchpin] de désastre (Titanic, Lusitania, ou Hindenburg) du côté autre que celui du désastre ; il ne peut cependant pas être utilisé pour faire qu'un de ces désastres se reproduise. Seuls la restauration de l'histoire [Restore history] et l'inverseur de Temps universel [Reverse fate] peuvent faire cela. De même, empêchement d'assassinat [Prevent assassination] peut sauver de la mort n'importe lequel des noms énumérés sur la carte, mais la carte ne peut pas être utilisée pour assassiner à nouveau une des personnes une fois qu'elle a été sauvée. L'inverseur de Temps universel [Reverse fate] peut cependant retourner n'importe quel événement modifiable [Linchpin] d'un côté ou de l'autre.

Un inverseur de Temps retourne seulement un événement modifiable [Linchpin] : Une erreur commune est d'essayer d'utiliser un inverseur de temps pour retourner un point ondulatoire [Ripplepoint]. Rappelez-vous, l'histoire peut seulement être modifiée à quelques moments pivots du Temps, c'est-à-dire les événements modifiables [Linchpin]. Pour retourner un point ondulatoire [Ripplepoint], vous devez localiser l'événement modifiable [Linchpin] correct qui l'impacte et utiliser l'inverseur de Temps dessus, entraînant de ce fait et indirectement le retournement du point ondulatoire [Ripplepoint] visé.

Soyez ponctuel avec les Mémos : Rappelez-vous qu'un Mémo doit être utilisé pour contrecarrer une carte *au moment où elle est jouée*. Evidemment, cela prend un peu de temps de contrecarrer l'action d'un autre joueur et de décider d'utiliser le Mémo dessus, mais vous ne pouvez pas laisser trop de temps passer et espérer faire accepter le Mémo. Voici un bon principe de base : une fois qu'une autre carte a été jouée ou piochée, il est trop tard.

Les Mémos ne sont pas rétroactifs : Comme certaines cartes permettent de jouer plus d'une carte pendant un tour, notez qu'un Mémo contrecarre seulement la carte la plus récemment jouée. Si vous jouez un Mémo dès qu'un autre joueur révèle une avance rapide [Fast forward], l'avance rapide est entièrement contrecarrée ; cependant, si vous attendez jusqu'à ce que le joueur ait révélé une des cartes jouées en raison de l'effet de l'avance rapide, c'est seulement cette nouvelle carte qui est contrecarrée. Dans ce cas, le joueur qui utilise l'avance rapide peut jouer une deuxième carte.

Un Mémo ne peut pas empêcher la victoire elle-même : Un Mémo ne peut pas être utilisé pour contrecarrer une carte identification ou mission. Une fois qu'un joueur déclare la victoire en révélant une de ces cartes, il est trop tard pour utiliser un Mémo contrecarrant la carte qui a amené à cette victoire. Ceci dit, l'étiquette (et l'atmosphère

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

détendue) suggère une bonne pause après avoir joué une carte qui va vous faire gagner afin de s'assurer que personne ne veut utiliser de Mémo contre vous, avant de révéler votre identification ou votre mission (et faire la danse de la victoire des voyageurs dans le Temps).

Recyclage du paquet : Si la pioche manque de cartes, mélangez la défausse et continuez à jouer. Mais ne mélangez pas tôt... la défausse doit être conservée jusqu'à ce que quelqu'un doive piocher une carte et ne trouve aucune carte disponible dans le paquet.

Echanger sa mission ou son identification : Si vous jouez la carte nouvelle mission [New mission] ou si quelqu'un joue contre vous la carte vos parents ne se sont jamais rencontrés [Your parents never met], vous devez remplacer une de vos cartes objectifs, placez l'ancienne sous le paquet approprié et remplacez-la avec la carte supérieure du paquet.

La victoire n'est pas automatique : Rappelez-vous, vous pouvez seulement réclamer la victoire à la fin de votre tour. Si vous réalisez à posteriori que votre personnage aurait pu rentrer à la maison lors d'un tour précédent, il est trop tard ; la situation n'est pas meilleure que quand l'univers change en ce que vous avez besoin, puis change encore avant que votre tour ne vienne. Gardez toujours un œil sur la Chronologie.

Les paradoxes bloquent votre chemin de retour : Vous ne pouvez pas gagner en revenant à la maison s'il y a un paradoxe ouvert pendant une des trois années spéciales qui vous concernent. Ces paradoxes doivent être réparés ou couverts par les patches appropriés de telle manière que vos trois titres apparaissent sur le plateau de jeu. Autrement, vous ne pouvez pas retourner à la maison.

Les nombreuses Mona Lisa : Il y a trois Mona Lisa dans le jeu, la vraie et deux contrefaçons de qualité différente. Trois missions tournent autour de ces peintures : Le triptyque de Mona Lisa [Mona Lisa triptych], les tricheurs gagnent parfois [Cheaters sometimes win] et Mona et le dinosaure [Mona and the dinosaur]. La première de ces missions exige les trois exemplaires, la deuxième exige l'une ou l'autre des deux contrefaçons ; mais la troisième exige la Mona Lisa la *plus convaincante* actuellement en jeu (l'ordre décroissant est The real thing – An excellent forgery – An obvious forgery). Il en est de même pour l'action vendre un artefact [Sell an artifact] avec un bonus Mona Lisa : Pour récupérer le bonus, la peinture que vous vendez doit être "la plus vraie" de celles actuellement en jeu.

N'oubliez pas l'histoire : Tandis qu'il doit toujours y avoir un Gardien du Temps pour s'assurer que la Chronologie est correctement configurée, chaque joueur est encouragé à retourner lui-même les cartes de la Chronologie à chaque fois qu'il joue un inverseur de temps. Rappelez-vous que, comme dans un jeu de rôle, vous vous sentez ainsi libre de décrire vos actions quand c'est votre tour. Ne dites pas simplement "je retourne 1963" ; essayez de décrire ce que vous faites et pourquoi il cause des changements dans l'histoire. Cela rendra le jeu plus intéressant et sera plus amusant pour chacun.

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

Comment jouer à Artifaxx

Vue d'ensemble : Artifaxx est un jeu rapide et facile de voyage dans le Temps qui utilise un sous-ensemble de cartes Chrononauts. Il est une version plus rapide et plus légère du jeu qui omet toutes les complexités qui surviennent quand des personnes utilisent le voyage dans le temps pour changer l'histoire. Artifaxx est également bon si vous jouez avec de plus jeunes joueurs qui peuvent être embarrassés pour assimiler tous les événements historiques de la Chronologie. En conclusion, Artifaxx est une bonne variation en avion ou pour l'apéritif, quand l'espace pour la Chronologie complète n'est pas disponible.

Nombre de joueurs : 2-4 (mais vous pouvez jouer à plus).

Mise en place : Triez tous les cartes artefacts [Artifact], actions, manipulations du temps [Timewarp] et missions. Le reste du paquet n'est pas utilisé pour ce jeu (mais peut être utilisé par quelqu'un d'autre pour jouer à Solonauts). En outre, mettez de côté l'action appelée "vos parents ne se sont jamais rencontrés [Your parents never met] " (à moins que tous les joueurs n'acceptent de l'égaliser avec la carte "ça n'a jamais existé [It never existed] ") Mélangez ensemble les artefacts [Artifact], les actions et les manipulations du temps [Timewarp], distribuez trois cartes à chaque joueur avec une carte de mission au hasard.

Comment jouer : Chaque joueur joue à son tour en piochant une carte et en jouant une carte jusqu'à ce que quelqu'un réalise sa mission secrète. Pour jouer un artefact, placez-le sur la table devant vous, face visible. Pour jouer une action ou une carte manipulation du temps [Timewarp], défaussez-la et faites ce qu'elle indique.

Comment gagner : Vous gagnez si vous avez les trois artefacts indiqués sur votre carte mission sur la table devant vous quand votre tour se termine.

Comment jouer à Solonauts

Vue d'ensemble : Solonauts est un jeu en solitaire dans lequel le défi est de renvoyer huit voyageurs dans le temps à la maison sans re-mélanger le paquet de cartes Chrononauts. C'est un bon moyen d'éprouver la fascination et l'humeur de la Chronologie quand vous n'avez aucun adversaire sous la main, c'est également un bon moyen d'apprendre vraiment les coins et recoins de la Chronologie.

Nombre de joueurs : Un (bien que vous puissiez jouer à plusieurs en équipe)

Mise en place : Enlevez et mettez de côté toutes les cartes artefacts [Artifact], actions, manipulation du temps [Timewarp] et missions. Mélangez les patches et les inverseurs de temps ensemble et installez la Chronologie, configurée pour l'histoire vraie. Distribuez alors huit cartes identification au hasard et arrangez-les face visible sous la Chronologie. Pour finir, distribuez cinq cartes du paquet Chrononauts réduit et posez-les face visible sous les personnages ou tenez-les en main.

Comment jouer : Choisissez une de vos cinq cartes et jouez-la comme dans le jeu complet, sauf que vous ne piochez pas de carte supplémentaire après avoir joué un

Chrononauts (les voyageurs du Temps) – Règles

patch. Défaussez librement chaque patch dont vous savez ne pas avoir besoin. Piochez jusqu'à cinq cartes et continuez à jouer jusqu'à ce qu'un des personnages puisse revenir à la maison. Déplacez alors ce personnage au-dessus de la Chronologie et continuez. Rappelez-vous, vous ne re-mélangerez pas le paquet, ainsi planifiez chaque mouvement soigneusement !

Comment gagner : Pour gagner, vous devez faire en sorte que chacun de vos huit personnages revienne à sa maison avant que vous ne manquiez de cartes.

Pour ajuster le défi : Une fois que vous avez gagné plusieurs fois, vous pouvez vouloir augmenter le nombre d'identifications de départ pour rendre des choses plus difficiles. D'autre part, si vous trouvez trop difficile de gagner avec huit personnages, vous pouvez commencer avec six ou sept.